

ただで曲を作ってみるテスト > SC Virtual Sampler (MaizeStudio 編)

soundfont 以外に、普通の WAV ファイルのサンプリングデータを使いたい場合もやっぱりあるわけで、今回はフリーのソフトウェアサンプラー SC Virtual Sampler Freeware 版 を使ってみます。

ちなみに、私はサンプラーを使い込んでいるわけではないので調整の部分はあくまで参考程度におねがいします(笑)。

ただ、このソフトではかなりパラメータも限られているので結構簡単に使えます。

入手

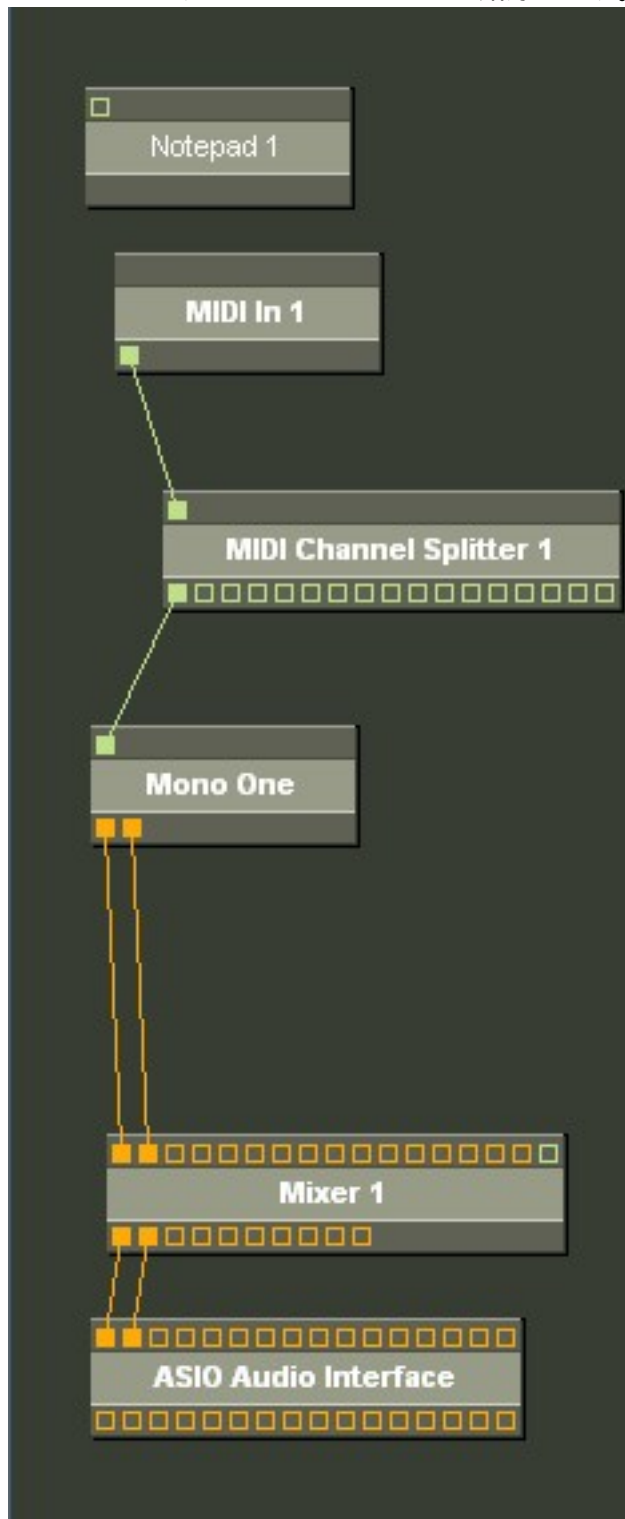
<http://membres.lycos.fr/scdevelop/syntha.htm>

の「Synthesizer」の「SC Drums Demo/Freeware」のところの Download から落とせます。Version2.0 は商用製品なんですけど、1.0 はフリーウェアとして配布してくれているようです。すばらしい。

落としてから ZIP ファイルなので解凍すると、DLL ファイルとドキュメントが入っているので、普通に DLL ファイルをいつものように VSTplugin のフォルダにおきます。リストを再読み込みすると、いつものごとくメニューに現れます



まあとりあえず MIDI とオーディオを結線します。



右側の Device View にはどっかで見たとような（笑、画面が出ています。



サンプリングデータの入手

サンプラーですので、何かしらのサンプリングされた WAV データがないと音ができません。とりあえず、下記のサンプリング CD のサンプル WAV をもらってきます。今回は曲でフルートを使うつもりだったので、

<http://cdrom.samplearena.com/>

vol.3 orchestral and pads から、Flute 2 (wav).zip をいただいてきました。これは普通に解凍すると、10 個のサンプリングデータがあります。どこか適当な場所においておきましょう。

使ってみる

さて、SynthEdit のほうからは、さっきの画面上から「LOAD WAV」を押すと、WAV ファイルを選択する画面になります。ここではとりあえずさっきの 10 個のうち、03e4.wav を使ってみます。画面上はこんな感じになっています。この時点で、とりあえず音は出ますのでまたいつものように Cherry 上からたたいてみて音が出ることを確認します。



で、気づくと思いますが音が何度も繰り返される感じでこのままでは使えません。フルートのような持続する音の場合は、持続する範囲をうまい具合に指定してあげないと自然にのばしているような音にならないので、いろいろ調整がいります。右側の SET P/IN というところで、繰り返しをするポイントの頭を、SET P/OUT というので繰り返しの尻尾になる部分を指定します（つまみを動かすと、画面上の下のほうに赤い点々が動いて、ポイントがどの辺かわかります）。はっきり言ってこのポイントをどう指定するかが肝なので、いろいろ試してみる必要があります。まあ、

非常に誤解を恐れず言うと

- ・頭のほうはアタック成分なんで繰り返すには含めない。
- ・画面上で大体幅が同じぐらいのところをつなぎ合わせる。

と、とりあえず適当にやってみてもまあ聴けるようになるかな、という感じです。

とくにこのサンプルの場合は後半が凸凹になっていますが、ビブラートをやっているサンプルなので、どの部分を繰り返すかでビブラートが自然に聞こえるかが決まってきます。

とりあえず右側のつまみで大体のところを持ってきます。たとえば、ビブラートの部分を繰り返すようにするつもりで、こんな感じに。



この状態で音を伸ばしてみると、ぷつぷつと音が聞こえます。画面の右下にある FINE SET POINT というところで微調整ができるのでいろいろ動かしてみます。音を出しながら少しずつ微調整をして、このぷつぷつ音が小さくなるように調整します。たとえば、FINE SET POINT の OUT+ を押していくと、30809 あたりでぷつぷつ音が消えました。



まあこれでとりあえず OK ですが、あといくつか。まずは、実はこのサンプラーは 440Hz の A(ラ)の音にあわせた音程になっていますので、音程を合わせないといけません。右下の PITCH ボタンを押して調整します。このサンプルの場合は -7 すれば OK です。左下の VCA と書かれた部分

は、音量変化に関する調整部分です。好みの問題ですが、私の場合、リリースが長すぎるので短く(R のつまみを MIN 方向に) 途中からちょっと音量を落としたほうが自然に聞こえる気がするのでディケイタイム、サスティンレベルも両方ともすこし絞りました(D,S のつまみを MIN 方向に)。VCF、LFO はとりあえずこのままで。



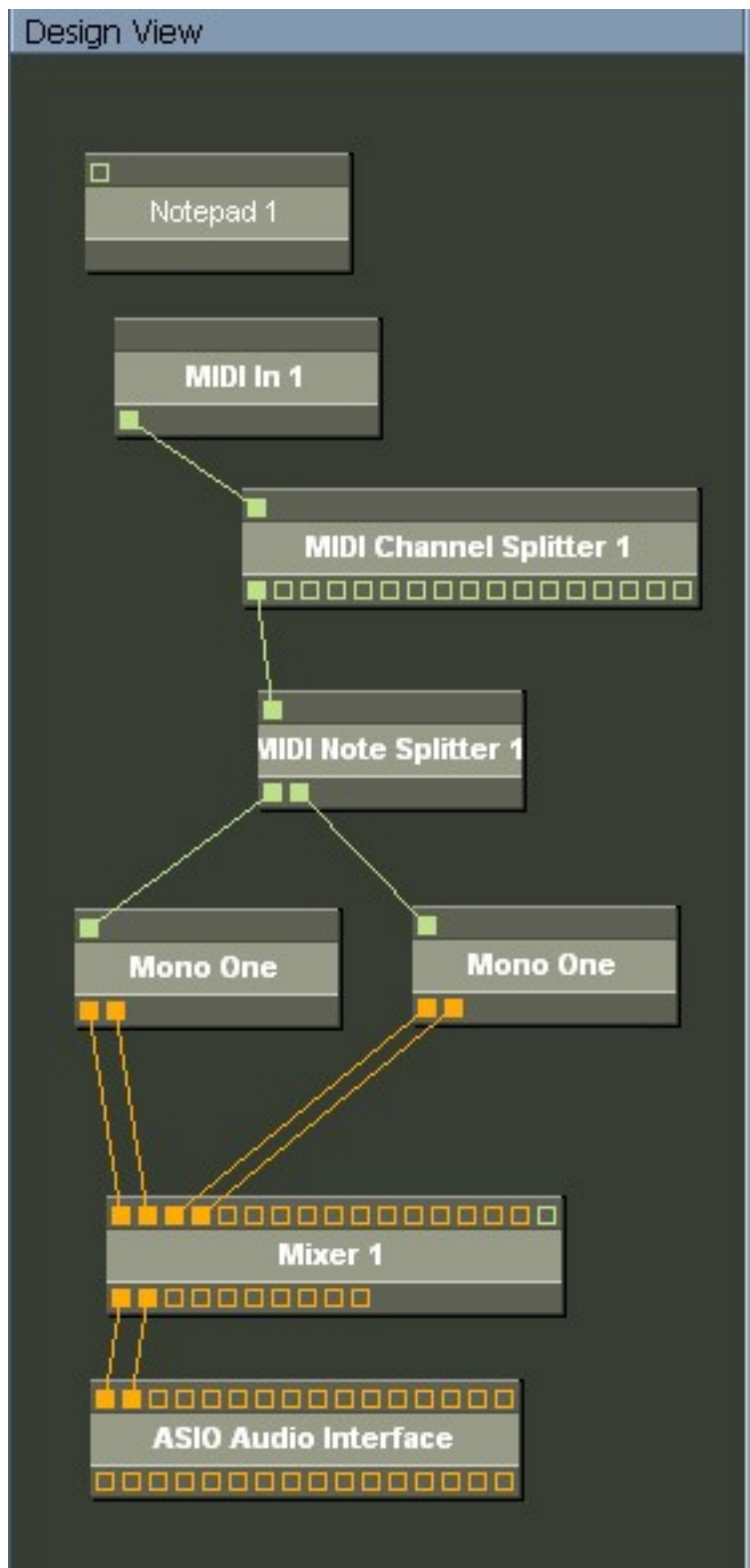
と、まあとりあえず使える感じにはなりました。ところで、もうとっくにお気づきだと思いますが、かなり致命的な制限があります。それはマルチサンプルが使えない！
.. みたいです。

ひとつのサンプルデータで数オクターブの範囲を鳴らそうとすると、もとのサンプルの音程と離れるほどどんどんへんな音になります。普通は、何音かずつ(贅沢な場合はすべての音ごとに)サンプルを用意して音域ごとに切り替えるのですが、このソフトではできません。フリーですからしょうがないんでしょう。

そこでこの問題を、MaizeStudio の MIDI Note Splitter という機能を使い、複数個 VirtualSampler を立ち上げることで解決します。

まずは VirtualSampler を複数立ち上げて(ここでは2つ立ち上げました)並べます。

それから、Design View の右クリックメニューから、「MIDI Device」「MIDI Note Splitter」を選択し、画面のように接続します。



この MIDI Note Splitter は、入力された MIDI 信号のうち、特定の Note 番号から上か下で、出力先を切り替えてくれる働きがあります。つまり、ある Note 番号より下の場合は一つ目の VirtualSampler に信号がいき、低い音用のサンプルが鳴ります。それ以上の場合は、もうひとつの VirtualSampler に信号が行き、高音用のサンプルになる、という手はずになります。この split する Note 番号は、右側の MIDI Note Splitter の画面で設定できます。



あとは、それぞれの音域ごとにサンプルをロードして調整します。当然ながら、この場合サンプリングの切り替えポイントがどうしても多少違和感が出てくるのでなるべく自然になるようにエディットする必要があります。この辺は、、ある程度感です（笑。上記で使ったようなきちんとしたサンプルだと、割と自然にできると思います。

3つ以上に分割したい場合はというと、、お気づきかと思いますが、MIDI Note Splitter をツリー上に組めばできます。

ちなみに、MaizeStudio には、自由度の高い MIDIFilter は装備されていないようですので、、残念ながらベロシティごとにサンプルを切り替える、ということは出来ないようです。。

[ただ曲トップへ戻る](#)